

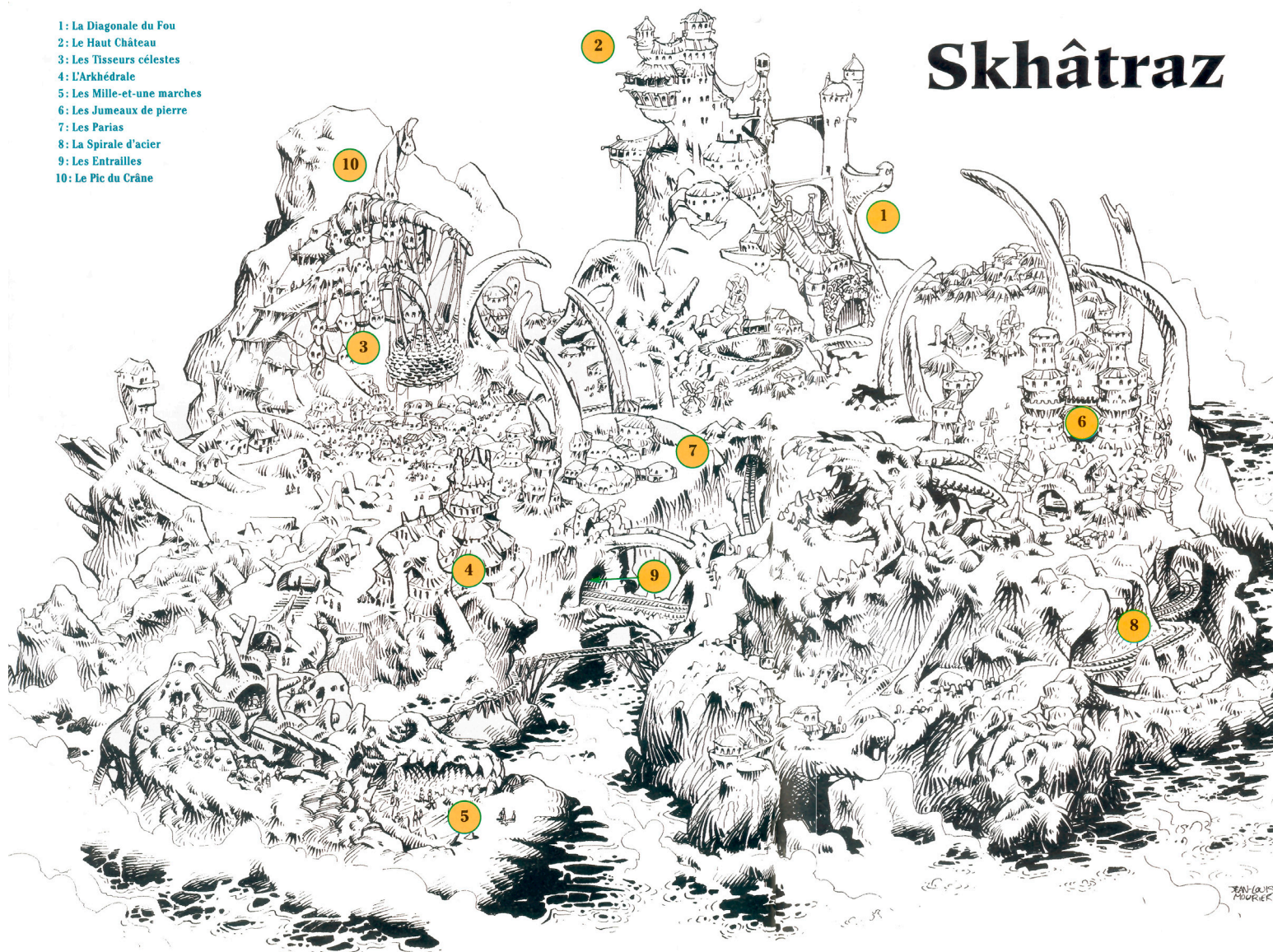
# SKHATRAZ

## LE BAGNE DES QUATRE EMPIRES

Sur une terre de malédiction plongée dans les tourmentes volcaniques, s'élève la plus inconcevable des prisons. Découvrez Skhâtraz, ses horreurs et ses mystères, ses clans et leurs chefs... et affrontez tout ce petit monde dans le grand scénario "Le Crépuscule des Dieux" !

- 1: La Diagonale du Fou
- 2: Le Haut Château
- 3: Les Tisseurs célestes
- 4: L'Arkhdrale
- 5: Les Mille-et-une marches
- 6: Les Jumeaux de pierre
- 7: Les Parias
- 8: La Spirale d'acier
- 9: Les Entrailles
- 10: Le Pic du Crâne

## Skhâtraz



### ALLER SIMPLE POUR L'ENFER

Skhâtraz, un nom qui claque comme une malédiction, qui résonne comme le couperet d'une sentence sans appel. Perdu au cœur du Pays noir, Skhâtraz s'élève sur les ruines d'une cité maudite. C'est un lieu de cauchemar où sont exilés les plus terribles criminels de tout le continent, sous la garde d'une entité mystérieuse et toute-puissante : le Dragon-Legba. S'évader est impossible : le Dragon veille, et le site est entouré d'une mer de lave infranchissable, elle-même ceinturée par d'imprévisibles volcans et des jungles mortelles.

Là-bas, les livres n'existent pas, car l'écriture est interdite, et la magie est étrangement contrecarrée (résistance magique du lieu : -8 sur les jets de Sorcellerie ou de Foi, 20 km de rayon). Pour survivre dans ces conditions extrêmes, les détenus se sont regroupés en puissants clans qui s'affrontent constamment pour la suprématie de Skhâtraz.

### **Les origines.**

Les légendes désignent le roi Hâz-Farâzon comme le fondateur de cette étrange cité : jadis, ce ténébreux seigneur des Nains duergars, pourchassé par tous les chevaliers des Quatre Empires, s'exila par-delà les déserts de feu et les jungles mortelles. Il traversa l'impénétrable muraille de volcans qui ceinturent le Pays noir et parvint au cœur d'une mystérieuse plaine de volutes incandescentes. Il y rencontra une entité vénérable qui lui révéla que la plaine était un sanctuaire protégé de toute magie. Pactisant avec la créature, Hât-Farâzon décida d'y bâtir une forteresse, une forge titanesque où son peuple maléfique pourrait fondre les armes de sa revanche sur les autres peuples. Ainsi naquit Skhâtraz, "la Grande Forge". Des siècles durant, des Duergars creusèrent des niveaux sous la montagne, entassant trésors et merveilles au fil des générations. Puis la lignée des Nains s'éteignit, victime de la décadence et de maux étranges surgis des profondeurs... Qui eut l'idée d'utiliser cet abominable endroit pour y exiler les criminels ? Nul ne le sait, mais on prétend que le Dragon-Legba conclut un mystérieux traité avec les souverains.

### **Survivre au quotidien.**

A présent, Skhâtraz renferme toutes sortes d'individus pervers, sanguinaires et détraqués. Généralement, les nouveaux détenus sont déposés nus au sommet du Pic du Crâne (10) par le Dragon-Legba lui-même ou d'autres créatures assujetties. Parfois, les victimes y sont directement téléportées (sort, objet, seuil, etc.). Sur place, les prisonniers consomment régulièrement de puissantes épices, ersatz de nourriture ou de magie, servant aussi de monnaie d'échange. Mais pour survivre, il faut avant tout rallier un clan.

## **LES CLANS**

Skhâtraz est une mosaïque de territoires dont les frontières sont tracées en rouge-sang. Les alliances sont éphémères et les rues un perpétuel terrain d'affrontements. Chaque clan possède son propre chef, mais tous reconnaissent l'autorité du Maître des clans, désigné autour d'une épreuve sanglante.

### **Les Bateleurs.**

Parés d'armures en métaux de récupération, ils constituent la garde d'élite du Maître des clans (actuellement le Bouffon noir, voir l'Encyclopédie de Gwo & Millord). Ils défendent la Diagonale du Fou (1) et le Haut Château (2) : un gigantesque dédale de pièces à géométrie variable, fruit de plusieurs siècles d'architecture paranoïaque destinée à échapper aux tentations quotidiennes d'attentat. Le prince des Bateleurs est Kannibal Khan, un ogre redoutable qui traque ses proies armé de Blodfeyst, une incroyable "épée tronçonneuse" qui assouvit sa soif de viande fraîche.

### **Les Tisseurs célestes.**

Dans leurs habitations d'osier suspendues au-dessus de la ville (3), les Tisseurs suivent religieusement les préceptes d'Ikhâr, un ancien barbare tsorvranien qui prône l'abandon du sol et la conquête des cieux. Ikhâr rêve d'un empire construit sur les nuages et méprise tous ceux qui foulent les terres maudites. Il ne traite qu'avec la matriarche d'Ivoire des Echasseurs.

### **Les Echasseurs.**

Ecumant les rues, perchés sur leurs curieuses échasses escamotables, les guerriers masqués du clan des Echasseurs éliminent tous ceux qui ne respectent pas la loi du Dragon-Legba : "Ecriture ne sera point.". Ils occupent l'un des plus majestueux bâtiments de l'ancienne cité duergar, l'Arkhédrale (4), où, dit-on, ils célèbrent d'effroyables rites. Leur combinaison intégrale de cuir clouté les rend terrifiants, et ils ne respectent que l'autorité de la matriarche d'Ivoire, leur prêtresse parée d'un voile d'ossements tressés.

### **Les Compteurs.**

Ils passent leur temps à récolter, trier et répertorier tout ce qu'ils peuvent récupérer dans les ruelles de Skhâtraz, avant de le revendre en échange d'épices diverses. Le clan vit recroquevillé au cœur des Mille-et-une-marches (5), et ne fait ses sorties qu'en grand nombre. Leur chef est Cereberus, un moine althusien fanatique, qui, à l'insu de tous, se transforme la nuit en ours-garou et perpétue ainsi le mythe de "l'Eventreur de Skhâtraz".

### **Les Distilleurs et les Ingénieurs.**

Les "savants fous" et autres alchimistes dérangés sont regroupés en deux clans dans les Jumeaux de pierre (6). Là, ils poursuivent leurs recherches sous les ordres des frères Sadkîn et Saddrak, deux assassins Elfes noirs. S'ils acceptent de collaborer avec les autres clans (les Distilleurs élaborent les épices et les Ingénieurs perfectionnent des armes singulières), c'est dans l'obscur désir qu'ils s'entre-tuent. De temps à autre, ils n'hésitent pas à fournir des substances frelatées ou des matériaux défectueux en accusant tel ou tel clan pour attiser les haines.

### **Les Parias (7).**

Rejetés par les autres clans, ils forment une communauté d'individus estropiés et malingres qui vit dans les bas quartiers. Sous l'égide de Deux-Faces, un Ettin schizophrène bardé de prothèses artisanales, ils commencent à former une véritable force. L'adversaire de Deux-Faces est le Grand Juge, un ancien paladin victime d'une erreur judiciaire, et qui est devenu fou dès son arrivée à Skhâtraz. Il parcourt les rues dans une armure bardée d'accessoires insolites (mis au point par les Ingénieurs, qui testent ainsi leurs inventions), obsédé par la volonté de faire régner la Loi sur cette "terre de malédiction".

### **Les Pâles.**

Ces humanoïdes difformes à l'épiderme opalescent et au langage guttural possèdent une force impressionnante et une intelligence limitée. Ils errent dans la Spirale d'acier (8), un ancien réseau pour wagonnets de mine qui traverse Skhâtraz avant de s'enfoncer dans les Entrailles (9), un dédale lugubre plongeant sur des dizaines de niveaux vers le centre de la terre. C'est là, parmi les fabuleux vestiges des Nains duergars, qu'on trouve le secret de leur naissance : les Pâles sont issus de la fécondation d'une Veuve phallogène (voir Encyclopédie deGwo & Millord) par un humanoïde ! Les légendes racontent que les profondeurs recèlent encore bien des merveilles et des richesses amassées par les Duergars et le Dragon-Legba au cours des âges, et peut-être même, quelque part, une issue vers l'extérieur...

## **CARACTÉRISTIQUES**

### ***Bateleurs :***

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 10

Combat : d8 - Tripes : d6 - Moquerie : d10

*Masse Cloutée Géante* : Force+4 - AP1

*Armure de tôles* : Armure+4

*Bouclier* : Parade+1

### ***Kannibal Khan (Wild Card) :***

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d12+3 - Vigueur : d12

Déplacement : 7 - Parade : 7 - Résistance : 15

Tripes : d8 - Combat : d8 - Intimidation : d8 - Perception : d4 - Lancer : d6

Taille (+3) : +3 à la Résistance

*Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents à -2

*Armure de tôles* : Armure+4

*Bouclier* : Parade+1

*Épée "Blodfeyst" (tronçonneuse)* : Force+6

### ***Tisseur céleste :***

Agilité : d8 - Intellect : d10 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 4 - Résistance : 5

Escalade : d12 - Combat : d4 - Perception : d8 - Réparation : d10 - Pilotage : d6 - Connaissance (Mécanique) : d8

*Acrobate* : +2 en Agilité pour toutes les actions acrobatiques.

*Bidouilleur* : +2 en Réparation, divise le temps par 2 avec un Degré.

*Griffes d'escalade* : +2 pour l'escalade.

*Parachute directionnel artisanal* : un jet de Pilotage permet d'atterrir où l'on veut.

### ***Ikhâr (Wild Card) :***

Agilité : d12 - Intellect : d6 - Ame : d8 - Force : d12 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 8

Escalade : d10 - Combat : d10 - Tripes : d8 - Perception : d6 - Tir : d10 - Survie : d6

*Armure de cuir* : Armure+1

*Arc "Ulysseus"* : 24/48/96m - RoF : 2 -2d6 + 1/ succès et Degré sur un jet de force - AP2

*Acrobate* : +2 en Agilité pour toutes les actions acrobatiques.

*Berserk* : si jet d'intellect raté suite à une blessure : +2 en Combat, +2 en Force, +2 en Résistance, -2 en Parade.

*Combatif* : +2 pour sortir de l'état Secoué.

*Rock'n Roll* : annule la pénalité de -2 pour les tirs automatiques (les 2 flèches de l'arc).

*Poigne ferme* : Ignore la pénalité de -2 pour les plates-formes instables (paniers d'osier et cordages).

### ***Echasseur :***

Agilité : d8 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d6

Déplacement : 9 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6 - Intimidation : d6 - Perception : d8 - Tir : d8 - Moquerie : d6 - Tripes : d6

*Armure de cuir* : Armure+1

*Acrobate* : +2 en Agilité pour toutes les actions acrobatiques.

*Arbalète* : 30/60/120m - 2d6 dg - AP2 - nécessite une action pour recharger. Carreau empoisonné : la cible doit réussir jet de Vigueur ou être paralysée pendant 2d6 rounds.

*Attrape-homme* : 2/4/8m - Jet de Tir contre l'Agilité de la victime, en cas d'échec la victime à un malus de -4 à toutes ses actions. La victime peut se libérer au round suivant si elle réussit un jet de Force à -2.

***La matriarche d'Ivoire (Wild Card) :***

Agilité : d12 - Intellect : d6 - Ame : d10 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 6

Escalade : d6 - Combat : d10 - Tripes : d8 - Soins : d8 - Perception : d8 - Discrétion : d8 - Lancer : d6 - Foi : d10

*Arts Martiaux (Wing Chun)* : 2 attaques à mains nues par carte d'action (malus de -2).

*Ecole vulnérable (Le Singe)* : Combat à -2 contre cette école.

*Voile d'ossements* : Armure+1

*Arcane (Miracles)* : donne accès aux pouvoirs divins.

*Combatif* : +2 pour sortir de l'état Secoué.

*Soigneur* : +2 en soins

***Compteur :***

Agilité : d6 - Intellect : d10 - Ame : d6 - Force : d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 4 - Résistance : 5

Combat : d4 - Tripes : d4 - Perception : d8 - Connaissance (Histoire locale) : d10 - Connaissance (Mathématiques) : d10

*Boulier* : Force+1 - en cas de degré sur l'attaque, le boulier se casse et l'attaquant doit faire un jet d'agilité pour ne pas tomber à cause des billes.

***Cereberus/l'Eventreur (ours-garou) (Wild Card) :***

Agilité : d6 - Intellect : d8 - Ame : d12 - Force : d12+4 - Vigueur : d12

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 10

Escalade : d6 - Combat : d10 - Tripes : d12 - Intimidation : d12 - Perception : d8

*Berserk* : si jet d'intellect raté suite à une blessure : +2 en Combat, +2 en Force, +2 en Résistance, -2 en Parade.

*Frénésie suprême* : 1 attaque supplémentaire.

*Grand Balayage* : Attaque tous les adversaires adjacents.

*Morsure/Griffes* : Force+2

*Immunité* : les armes classiques ne peuvent le mettre qu'à l'état Secoué.

*Infection* : une personne mordue a 50% de chance de devenir un ours-garou à la prochaine pleine lune.

*Taille (+2)* : +2 à la Résistance.

*Faiblesse (Argent)* : les armes en argent doublent les dégâts.

***Distilleur/Ingénieur :***

Agilité : d6 - Intellect: d10 - Ame : d6 - Force: d6 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 2 - Résistance : 6

Escalade : d6 - Tripes : d4 - Connaissance (Herboristerie) : d10 - Connaissance (Alchimie) : d10 - Connaissance (Mécanique) : d10 - Perception : d6 - Soins : d6 - Réparation : d6 - Lancer : d8

*Poudre empoisonnée* : jet de Vigueur à -2 ou perte d'un niveau de dé en Agilité et en Force pendant 2d6 rounds.

***Sadkîn et Saddrak (Wild Card) :***

Agilité : d6 - Intellect: d12 - Ame : d6 - Force: d6 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 7

Escalade : d6 - Tripes : d8 - Combat : d10 - Connaissance (Herboristerie) : d12 - Connaissance (Alchimie) : d12 - Connaissance (Mécanique) : d12 - Perception : d8 - Soins : d10 - Réparation : d10 - Sorcellerie : d10

*Arcanes (Mage)* : donne accès à la magie.

Robes de métal : Armure+2

*Fléaux mécaniques "Morkai"* : Force+2 + 1d6 (rotation mécanique)

***Parias :***

Agilité : d6 - Intellect : d6 - Ame : d6 - Force : d8 - Vigueur : d8

Déplacement : 6 - Parade : 5 - Résistance : 6

Combat : d6 - Perception d8 - Tripes: d6 - Escalade : d6 - Survie : d10

*Armes de récupération* : Force+1

***Deux-Faces (Wild Card) :***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d6 - Force : d12+2 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 6 - Résistance : 11

Combat : d10 - Perception : d10 - Tripes : d8

*Coup Puissant* : double les dégâts quand un joker est tiré à l'initiative.

*Frénésie suprême* : 1 attaque supplémentaire sans malus.

*Une Arme dans chaque main* : peut attaquer à deux armes sans malus.

*Vigilance* : +2 aux jets de Perception.

*Hachoir géant (2 mains)* : Force+4 - AP3 - Parade-1

Taille (+4) : +4 à la Résistance

***Le Grand Juge (Wild Card) :***

Agilité : d8 - Intellect : d8 - Ame : d10 - Force : d12 - Vigueur : d10

Déplacement : 6 - Parade : 7 - Résistance : 10

Combat : d10 - Escalade : d6 - Tripes : d10 - Connaissance : d6 - Intimidation : d8 - Perception : d8 - Tir : d8 - Discrétion : d6

*Armure de tôles* : Armure+2.

*Heaume* : Armure+3 pour la tête.

*Arbalète à répétition enflammant "Fryefal"* : 30/60/120m - 2d6 dg - RoF : 3 - Chargeur de 12 carreaux - Feu : +2 aux dégâts, lancer 1d6 sur un 6 la cible prend feu. A chaque round vérifier par ce jet (6 sur 1d6) si le feu croît en intensité rajoutant un +2 aux dégâts jusqu'à un maximum de +6.

*Athlétique* : +1 en Résistance, Poids maximal Force x 8

***Pâles :***

Agilité : d6 - Intellect : d4 - Ame : d8 - Force : d10 - Vigueur : d6

Déplacement : 6 - Parade : - Résistance : 5

Combat : d8 - Tripes : d8 - Perception : d6

*Infravision* : ils voient la chaleur

*Griffes* : Force+1

***Le Dragon-Legba :***

Voir ses caractéristiques dans l'aide de Jeu Gwo & Milord ; s'il est tué, il se régénère en 1d6 jours.